

## INTERPRETÁCIÓS ÉRTÉKEK A RÉGÉSZETI ÖRÖKSÉG TERÜLETÉN

### A Journey to the Beginnings projekt tanulságai

**BERECZ ZSUZSA – BÖCZÉN ÁRPÁD**

Magyar Régészet 9. évf. (2020), 1. szám, pp. 55–60. doi: <https://doi.org/10.36245/mr.2020.1.6>

*Egyre többször nyílik lehetőségünk arra, hogy interpretációs szakemberként, örökségmenedzserként végigkísérjünk egy örökségi értékeket bemutató, közönségépítő projektet. Ilyenkor a munkánk legtöbbször éppen annak közös tanulásáról szól, hogy mi lehet az interpretáció szerepe az örökség bemutatásában. Ugyanis nem minden bemutatás interpretáció. Ahogy az interpretációs szakember sem csupán ahhoz ért, hogy például a régészeti örökséget érdekesebben, érthetőbben mutassa be az érdeklődő közönség számára. Legfontosabb küldetése, hogy segítse az örökség és az emberek közötti kötődés kialakulását és ezáltal az örökség fennmaradását. Feladatai közé tartozik az értékelés is, amely azonban nem csak kiértékelést jelent. Amennyire szokatlan ez az interpretációs szerepkör a magyar örökségi területen, annál szükségesebb. Miért? A következőkben ezt igyekszünk bemutatni egy konkrét projekten keresztül.*

A régészek munkája azáltal gyakorolhat jelentős hatást a kultúrára, hogy eltűnt jelenségeket és velük együtt jelentéseket tár fel vagy éppen újakat hoz létre egy adott helyszínhez kapcsolódóan. Ezzel együtt jár az is, hogy megbolygatja az örökséghez tartozó emberi kötődések rendszerét; meglévő kapcsolatokat elevenít fel (olykor mások érdekeivel konfrontálódva) és újak lehetőségét teremti meg. A probléma akkor adódik, amikor feltesszük a kérdést, hogy az adott helyhez kapcsolódó jelenségeket kik és mennyire tartják fontosnak, kinek kell majd ápolni azokat és miért. Másként megfogalmazva: kik a valódi örökösök? Itt jön be az interpretáció szerepe, amely leginkább az alábbi módon írható le. Szükség van egy kommunikációs folyamatra, melynek célja, hogy értékes kapcsolat jöjjön létre emberek és egy adott hely között. Továbbá szükséges az interakció (egymásra hatás), amely befolyással lesz arra, hogy miket tartunk az adott hely értékeinek, mennyire becsüljük azokat és mit kezdünk velük. Ennek a kapcsolatnak a legfontosabb eszköze az interpretáció. Sikere abban rejlik, hogy bár személyes élményt próbál kelteni, de rábízza az emberekre ennek az élménynek a milyenségét. Van mondanivalója, amely nem kimerítő adathalmaz, hanem a hely lényegét fókuszáltan megragadó összefüggés. Ugyanakkor mondanivalójával érthető és érdekes tud lenni azok számára, akiket megszólít. Ily módon kommunikációs csatornát nyit, amelyen keresztül találkozhatnak és összeütközhetnek múltbeli és jelen életvalóságok. Utóbbit azért tartjuk fontosnak, mert az örökség létjogosultságát az adja, hogy kapaszkodót, kapcsolódási pontot ad a mindenkori egyéni és közösségi élethez. Ezek alapján belátható, hogy az interpretáció több, mint élményalapú bemutatás. Küldetése van, ahogyan az örökségi helyszíneknek is. Az interpretációs értékelés egyik szerepe annak vizsgálata, hogy ez a küldetés milyen mértékben valósul meg, másik szerepe pedig a lehetséges „örökösök” megismerése. Ahhoz, hogy egy örökségi helyszínnel kapcsolatba kerülőket igazán „helyükön kezeljünk”, értékelnünk kell őket annyira, hogy tudjuk, kik ők és miért jönnek ide, illetve milyen tapasztalattal távoznak.

### A JOURNEY TO THE BEGINNINGS PROJEKT

A fenti elvek érvényesítésének vágyával vágtunk bele a *Journey to the Beginnings* („Utazás a kezdetekhez”, [journeytothebeginnings.eu](http://journeytothebeginnings.eu) – továbbiakban: JTTB) nemzetközi együttműködésbe, amely 2018 ősze és 2020 februárja között zajlott az Európai Bizottság Kreatív Európa programjának támogatásával. A projekt fő célja a pályázati anyag szerint a fenntartható, művészeti alapú örökségturizmus erősítése volt négy, Duna menti őskori kultúrát (Gârla-Mare, Lepenski Vir, Vučedol, Vátya) képviselő helyszínen. Célkitűzése szerint a projekt az őskori kultúrákat és hozzájuk kapcsolódva a régészetet kívánta népszerűsíteni a művészet és a modern technológiák segítségével. Különösen fontos cél volt a fiatal közönség megszólítása. A régészeti lelőhelyeket digitális technológiák segítségével, egységes narratívába foglalva



1. kép. Az őskori színházi kalandjáték első állomásán találkozik a résztvevő (aki VR szemüveg segítségével utazik a múltba) és a bronzkori Vatyá szereplő (fotó: Székér Viktória)

A művészeti vezető Czákó Máté színházrendező, a játék forgatókönyvírója Zágoni Balázs író, a digitális játék tervezője Bayer Árpád történész és játéktervező volt. Ők dolgoztak együtt a digitális technológiai fejlesztéssel foglalkozó horvát Novena céggel, a régészeti koordinátor Joanna Sofaerrel (a University of Southampton munkatársával), és a projektet technikai vezetőként bonyolító KÖME (Kulturális Örökség Menedzserek Egyesülete) képviselőjében Berecz Zsuzsa és Böczén Árpád örökséginterpretációs szakértőkkel (2. kép).

Sok ilyen típusú nemzetközi együttműködéshez hasonlóan a JTTB is alapvetően olyan helyzetből indult, ahol az egyes résztvevők nem, vagy alig ismerték egymást, és nem voltak előzetes tapasztalataik a közös munkában. Ráadásul ez esetben különféle szakterületek képviselőinek kellett közös nyelvet kialakítaniuk és közös terméket létrehozniuk. Tehát egyszerre volt ez termékfejlesztés és kísérleti együttműködés, ahol a folyamat legalább annyira hangsúlyos, mint a végtermék. A KÖME számára ennek a munkatapasztalatnak a különlegességét az adta, hogy végigkísérhettük a nagyon változatos motivációval, igényekkel és gondolkodásmóddal rendelkező szereplők összetett tevékenységét. Az együttműködés sikerét különböző célú és irányultságú (belső és külső) kommunikációs módszerekkel támogathattuk.

Az ilyen projektekben gyakran követett gyakorlat, hogy az értékelésre csak a lezáró fázisban kerül sor. Ezzel ellentétben itt a teljes megvalósítási idő alatt indokolt volt a folyamatok nyomon követése és a visszajelzések gyűjtése annak érdekében, hogy a sikerességet biztosítani tudjuk. A szakirodalom az értékelés fázisait alapvetően így osztja fel: előzetes (*front-end*), folyamat közbeni (*formative*) és lezáró (*summative*). Az előzetes értékelés általában a folyamatot megelőző igényfelmérést, illetve annak a projektben részt vevők céljaival való összehangolását jelenti. A folyamat közbeni értékelést egy *facilitátor* vagy *coach* szerepköréhez lehetne hasonlítani, azaz folyamatkövetést, a felek közti kommunikáció megteremtését, fenntartását, valamint a célok és eszközök finomítását jelenti. A lezáró értékelés pedig értelemszerűen az elkészült „termékre” (kiállítás, digitális app, szolgáltatás) irányul, annak minőségét, sikerességét és a folyamat tanulságait összegzi, figyelembe véve azt is, hogy a fejlesztett termék be tud-e ágyazódni az adott intézmény működésébe. Ez utóbbi alapvetően a fenntarthatóság lehetőségét vizsgálja meg.

Az interpretációs értékelés módszertanát röviden a Miért, Mit, Kinek és Hogyan kérdések és a hozzájuk kapcsolódó szempontok mentén lehet összefoglalni. Ez a JTTB-re lefordítva az alábbi fő kihívásokat tartalmazta:

*Miért* – az egyes szereplők motivációinak egyeztetése, a fejlesztésben részt vevő régészeti helyszínek célkitűzéséhez, missziójához igazodó célok tisztázása;

igyekezett bemutatni, és eközben jó gyakorlatokat (*best practice*) kidolgozni a különböző szakterületek közötti együttműködésre is.

A projekt egyik végeredményeként az együttműködő szakemberek és szervezetek egy őskori színházi kalandjáték kialakítását, illetve mobil digitális eszközön élvezhető változatának kidolgozását határozták meg (1. kép). Ezeknek a kifejlesztése igen sokoldalú szakembergárdát követelt meg. A projekt kezdeményezője és menedzsere a Pro Progressione művészeti szervezet volt. A helyszínek kezelői a magyar „Matica” Múzeum és Régészeti Park, a szerb Arheoloski Muzej Lepenski Vir, a horvát Muzej Vucedolske Kulture és a román Muzeul Regiunii Porțilior de Fier.



2. kép. A projektcsapat nagyobbik része a Lepenski Vir-ben tartott bemutató után (fotó: Böczén Árpád)



*Mit* – az adott helyszínek igen eltérő jelentőségének, jellegzetességeinek, adottságainak és lehetőségeinek az összehangolása a fejlesztendő termékekkel (színházi kalandjáték, digitális játék);

*Kinek* – alkalmazkodás az egyes helyszínek meglévő célközönségéhez, közös célközönségek kijelölése;

*Hogyan* – az első három szempont tisztázása után a célokat leginkább szolgáló eszközök kiválasztása.

A JTTB esetében – ahogy számos hasonló projektnél is – a tervezés nem ebben az ideális koordinátarendszerben történt, hiszen előbb kerültek meghatározásra az eszközök (élő szereplős kalandjáték és digitális adaptáció), mint a leegyeztetett közös célok és alapok. A KÖME által végzett értékelés így arra koncentrált, hogy a partnerek szempontjait egyeztessük, közös alapokat fektessünk le, és a lehetőségekhez mérten próbáljuk a terméket a célokhoz optimalizálni. Ennek eredményeként sikerült például a folyamat elején tisztázni, hogy a projekt eredménye alapvetően egy közös narratívára épülő, de mind a négy helyszínhez igazodó színházi játék, és egy ebből kiinduló, de az egyes helyszíneket virtuálisan összekapcsoló digitális játék tervezése lesz (3. kép). Azaz egy élőszereplős program és annak digitális felületen való megjelenítése helyett alapvetően két önálló termék kialakítása a cél. Azt is az első fázis irányított megbeszélései hozták a felszínre, hogy a közös cél nem örökségi alapú műalkotás, hanem inkább művészeti alapú örökségi szolgáltatás létrehozása. Az előbbi esetben a cél esztétikai jellegű, az utóbbiban örökségi (örökséginterpretációs). Az előbbinél a tanulás járulékos elem, míg az utóbbinál alapfeltétel. Itt jegyeznénk meg, hogy hasonló fejlesztéseknél a legelterjedtebb cél szokott lenni a kezelők részéről, hogy a helyszín értékei élményszerűen, a száraz tudományközvetítésnél vonzóbb módon jelenjenek meg (4. kép). Leginkább annyival szokták beérni, hogy a látogató kapjon kedvet egy korszak vagy egy kultúra megismeréséhez. Véleményünk szerint viszont két probléma is van azzal, ha így közelítünk egy új programhoz. Egyrészt alábecsüljük az interpretációban rejlő lehetőségeket; ez bőven túlmutat a kedvcsináláson. Másrészt pedig egy program ilyen jellegű hatása nem, vagy csak nagyon nehezen mérhető. Nehéz meghatározni, hogy a vélt vagy valós pozitív eredmények a látogatók körében csupán a szórakozáson, vagy valóban tanulságos élményen alapulnak.

A formatív (fejlesztés közbeni) értékelés különféle fázisaiból kiemelnénk még további három fontos mozzanatot. 2018 októberében [nyilvános teszt-napot](#) szerveztünk a színházi kalandjáték első, demó-ver-



3. kép: A négy helyszínen bemutatható színházi játék őskorban elképzelhető tevékenységekre épít, de ezek egyes elemei nem használhatóak fel egyszerű módon a digitális alkalmazásban (fotó: Székér Viktória)



4. kép: Az agyag formálásának élménye egy bronzkori Vátya asszony vezetésével



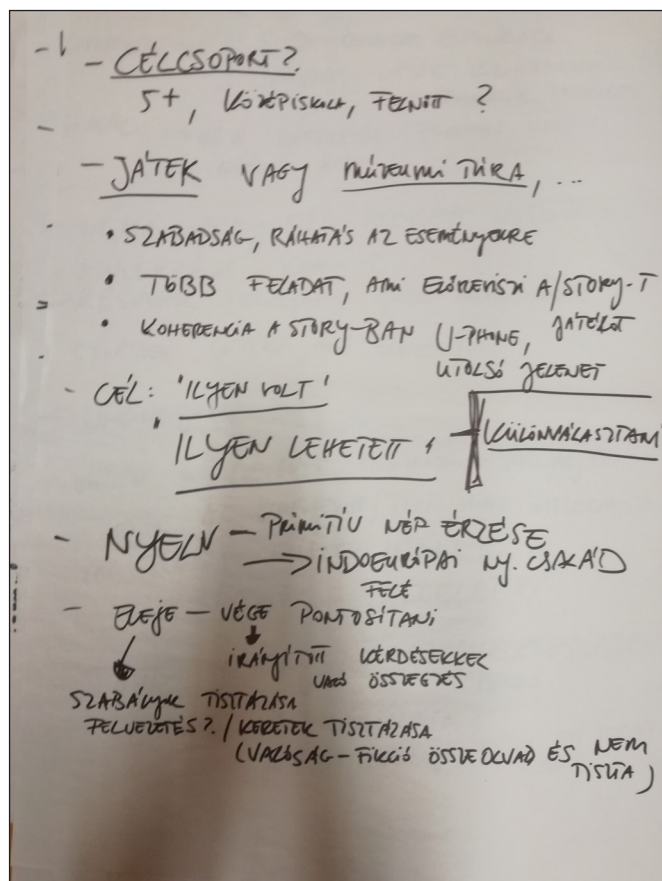
5. kép: A szakmai műhely résztvevői kis csoportokban foglaltak meg konkrét kérdések mentén a javaslatukat

ziójához kapcsolódóan. Egy alkalommal az ELTE Kulturális Örökség Tanulmányok nemzetközi MA program diákjait láttuk vendégül, egy alkalommal pedig öröksépedagógiával foglalkozó szakemberek számára hirdettünk nyilvános tesztelési lehetőséget, amelyet szakmai workshoppal kötöttünk össze (5. kép). Célunk az volt, hogy a projektnek már ebben a viszonylag korai fázisában visszajelzéseket gyűjtsünk olyan szereplőktől, akikkel a munkát irányító színházi szakemberek általában ritkán érintkeznek. A tesztelésen részt vevő, zömében múzeumpedagógus szakemberek előzetesen meghatározott szempontokra adott pontos és sokrétű visszajelzései arról tanúskodtak, hogy a művészeti eszközök sok helyütt még nincsenek összhangban a hitelesség követelményével, illetve a kalandjáték pedagógiailag még nem eléggé komplex (6. kép).

Ennek a fázisnak a megfontolható véleményeken túl két kézzel fogható eredménye volt: egyfelől a projekt folytatásába bevonhattuk Bayer Árpád történész-játéktervezőt (Open History), akinek a személyében a szórakoztatáshoz és a tanításhoz szükséges ismeretek és készségek is beépülhettek a munkába; másfelől a visszajelzések alapján felmerült, hogy nem egyértelmű, milyen célcsoportok számára lesz alkalmas a színházi kalandjáték (fiatal felnőttek, kisiskolások, családok stb.). Ezért úgy véltük, még a digitális játék fejlesztését megelőzően érdemes ezt a projekt összes résztvevőjével tisztáznunk. Ennek érdekében kérdőíves felmérést végeztünk a négy régészeti múzeum vezetőségének körében. A kérdőív egyértelműen külön kezelte a színházi (élő) és a digitális játékot, és ezzel elősegítette, hogy a tervezők, illetve a múzeumigazgatók is külön szolgáltatásokként gondolkodjanak ezekről.



7. kép: A helyszínek közös kerettörténete arra épült, hogy a régész professzor a múltban hagyott egy oda nem illő eszközt (egy tabletet). Ezt kellett a játékosoknak megszerezniük és megfelelő helyre juttatniuk ahhoz, hogy visszaálljon a rend az időben. Ez a kerettörténet lehetőséget adott arra, hogy a színházi kalandjátékban megjelenjenek a helyszínek környezeti elemei és valós tárgyak (reprodukciók) mellett digitális eszközök is (fotó: Székér Viktória)



6. kép: Egy munkacsoport megjegyzései a műhely végén (fotó: Berecz Zsuzsa)

A munkánkból kiemelendő harmadik elem egy interjú felmérés volt, amelyet a végleges színházi játék százhalombattai [bemutatójához](#) (2019. május) kapcsolódóan végeztünk a játékban részt vevő előadókkal, valamint a játék forgatókönyvírójával. Azt szerettük volna megtudni, hogyan látják a játékot azok, akik kreatívan dolgoznak a művészeti vezető alatt, de nem vesznek részt közvetlenül a tervezésben.

Tanulságok, amelyek rávilágítanak egy ilyesfajta, különböző szakterületeket összekötő együttműködésben rejlő kihívásokra:

**Hálózatosodás** – A JTTB egyik kiemelt célja a különböző régészeti bemutatóhelyek hálózatosodása volt. Ezt a „közös narratívába foglalás” volt hivatott elősegíteni, ám ennek interpretációs és egyéb gyakorlati nehézségei a projekt során világossá váltak (7. kép). A tematikus hálózatok ma

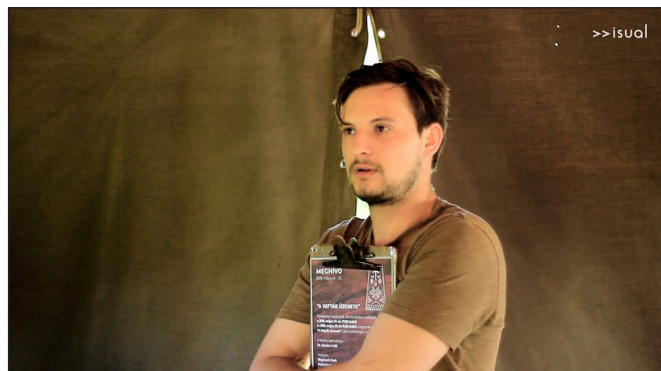


nagyon is hasznos eszközei lehetnek az intézmények fenntarthatóságának, hiszen segítségével a fenntartói alaptámogatásokon túl új lehetőségeket aknázhathatunk ki, közönségeket szólíthatunk meg, turisztikai célpontokat hozhatunk létre. Ám ezek megvalósításában az intézményeknek is aktív szerepet kell vállalniuk. Fontos tehát elegendő időt szentelni az intézmények közötti egyeztetésre. Ez látszólag elveszi a figyelmet a tartalomfejlesztéstől, haszna mégis megmutatkozik, hiszen minél jobban ismerik egymás munkáját az intézmények, annál több ponton nyílhatnak meg kapcsolódási lehetőségek.

*Fenntarthatóság* – Ezt a fogalmat túl gyakran használjuk, de ilyesfajta együttműködéseknel különösen fontos egyeztetni, ki mit ért alatta. Hiszen másképp tekint a fenntarthatóságra egy művészeti csoport és másképp egy múzeum. A művészek számára a fenntarthatóság nem annyira az adott „termék”, műalkotás fenntarthatóságát jelenti, mint inkább saját munkájuk biztosítását, kapcsolatok teremtését (azaz nehezen tárgyasítható tartalmakat). Egy múzeum nyilvánvalóan abban lesz érdekelt, hogy egy frissen kialakított szolgáltatás sokáig fennmaradjon, működtethető legyen. A színház költséges műfaj, a digitális eszközök pedig hamar elavulnak. Az ehhez hasonló partnerségben résztvevő intézményeknek érdemes átgondolniuk, hogyan tudják majd akár teljesen saját erőforrásaikból fenntartani a közösen létrehozott szolgáltatásokat. Ennek egy lehetséges módja a projekt alatt már megfogalmazott (akár együtt fejlesztett) oktatási program azzal a céllal, hogy a helyszínek számára könnyebben bevonható helyi lakókat készítsenek fel a színházi kalandjáték előadására.

*Hitelesség* – A munka során ismételten felmerült, és a művészek által gyakran akadályként jelent meg a hitelesség követelménye. Interjúink arról tanúskodnak, hogy számtalan fikciós elemet, ötletet azért kellett elvetni, mert „nem lehetünk biztosak benne, hogy az adott őskori kultúrában volt ilyen”. A régészek által követelt hitelesség és a művészek által képviselt hitelesség közötti konfliktust jól példázza, hogy az első, demó-verzióban a régész szerepét játszó százhalombattai szakembert a végleges verzióban már színész váltotta fel. Ezt a konfliktust Zagoni Balázs forgatókönyvíró így foglalta össze: a művészeti vezető „azért alkalmazott színészt, mert a régész szerint nem tudta jól eljátszani, hogy meglepődik [amikor az időutazó nézőkkel szembetalálkozik]. Viszont most az a helyzet állt elő, hogy a színész nem tudja jól eljátszani, hogy ő régész” (8. kép).

A másfél éves közös utazásunk során azt láttuk, hogy a legnagyobb kihívás minden fél számára a saját komfortzónájából való kilépés. Ahhoz, hogy a közös célok mentén közös munkanyelv jöhessen létre, szükséges a saját szempontok egyeztetése másokéval, és a különféle munkamódszerek összeecsiszolása. A kívülről szakember által végzett interpretációs értékelés segítheti, vagy ha kell, kiprovokálhatja az ilyesfajta egyeztetéseket. A már kipróbált, bevált kutatási módszerek alkalmazásával visszajelzéseket gyűjthet a folyamat belső résztvevőitől, valamint a látogatóktól (kérdőívezés, fókuszcsoportos beszélgetések, látogatókövetés stb.). Holisztikus (átfogó) szemlélete révén az interpretációs folyamatkövetés közrejátszhat tehát abban, hogy a hasonló együttműködések ne rekedjenek meg az „első közös lépés” szintjén, hanem már kezdettől fogva tudatosan viszonyuljanak saját céljaikhoz és lehetőségeikhez.



8. kép: Pillanatfelvétel a zárójelenet azon változatából, melyben a régészt színész játssza (fotó: Székér Viktória)

#### AJÁNLOTT IRODALOM

Berecz, Zs. & Böczén, Á. (szerk.) (2019). *Értékelj a látogatót! Közönségismeretek, látogatókutatás, hatásmérés*. Budapest: Kulturális Örökség Menedzserek Egyesülete.

Ludwig, Th. (2014). *Interpretációs kalauz. Örökségünk megismertetése*. Werleshausen: Bildungswerk interpretation. [http://www.interpret-europe.net/fileadmin/Documents/projects/HeriQ/the\\_interpretive\\_guide\\_2014\\_hu.pdf](http://www.interpret-europe.net/fileadmin/Documents/projects/HeriQ/the_interpretive_guide_2014_hu.pdf) Letöltés: 2020. 02. 24.

Ryland, P. & Welch, S. (2016). *Demystifying Evaluation. A brief guide to the evaluation of interpretive media, activities and programmes*. Discussion Paper. Gillingham, Kent: Association for Heritage Interpretation. <http://eprints.bournemouth.ac.uk/24984/1/AHI.%20BPG%2012.%20Demystifying%20evaluation.pdf>  
Letöltés: 2020. 02. 24.

Simon, N. (2016). *The Art of Relevance*. Santa Cruz: Museum 2.0.

Van Matre, S. (2009). *Interpretive Design and the Dance of Experience*. Ringsfield: The Intitute for Earth Education.

Veverka, J. A. (2014). *Advanced Interpretive Planning. Essential concepts and strategies for today's interpretive planners*. Edinburgh: Museumsetc

Wohlers, L. (2015). Látogatókutatás. In Wohlers, L., *Informális oktatás. Hogyan mutassuk be sikerrel kulturális és természeti örökségünket* (pp. 113–142), Budapest: Kulturális Örökség Menedzserek Egyesülete.

Méréssel, értékeléssel foglalkozó cikkek, esettanulmányok: <https://kulturalisertekeles.hu/category/meres-es-ertekeles/>